

This Page Is Inserted by IFW Operations  
and is not a part of the Official Record

## **BEST AVAILABLE IMAGES**

Defective images within this document are accurate representations of the original documents submitted by the applicant.

Defects in the images may include (but are not limited to):

- BLACK BORDERS
- TEXT CUT OFF AT TOP, BOTTOM OR SIDES
- FADED TEXT
- ILLEGIBLE TEXT
- SKEWED/SLANTED IMAGES
- COLORED PHOTOS
- BLACK OR VERY BLACK AND WHITE DARK PHOTOS
- GRAY SCALE DOCUMENTS

**IMAGES ARE BEST AVAILABLE COPY.**

**As rescanning documents *will not* correct images,  
please do not report the images to the  
Image Problems Mailbox.**

## 日 本 国 特 許 庁

PATENT OFFICE  
JAPANESE GOVERNMENT

別紙添付の書類に記載されている事項は下記の出願書類に記載されている事項と同一であることを証明する。

This is to certify that the annexed is a true copy of the following application as filed with this Office.

出 願 年 月 日

Date of Application:

2000年 2月16日

出 願 番 号

Application Number:

特願2000-038864

出 願 人

Applicant(s):

インターナショナル・ビジネス・マシーンズ・コーポレーション

J1033 U.S. PTO

09/780068

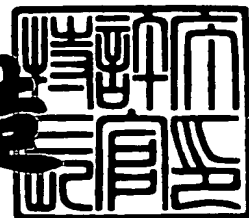


02/09/01

2000年12月22日

特許庁長官  
Commissioner,  
Patent Office

及川耕造



出証番号 出証特2000-3105937

【書類名】 特許願

【整理番号】 JA999268

【提出日】 平成12年 2月16日

【あて先】 特許庁長官 殿

【国際特許分類】 H04L 12/00

【発明者】

【住所又は居所】 神奈川県大和市下鶴間 1 6 2 3 番地 1 4 日本アイ・ピー・エム株式会社 大和事業所内

【氏名】 宮下 七郎

【特許出願人】

【識別番号】 390009531

【氏名又は名称】 インターナショナル・ビジネス・マシーンズ・コーポレーション

【代理人】

【識別番号】 100086243

【弁理士】

【氏名又は名称】 坂口 博

【復代理人】

【識別番号】 100104880

【弁理士】

【氏名又は名称】 古部 次郎

【選任した代理人】

【識別番号】 100091568

【弁理士】

【氏名又は名称】 市位 嘉宏

【選任した復代理人】

【識別番号】 100100077

【弁理士】

【氏名又は名称】 大場 充

【手数料の表示】

【予納台帳番号】 081504

【納付金額】 21,000円

【提出物件の目録】

【物件名】 明細書 1

【物件名】 図面 1

【物件名】 要約書 1

【包括委任状番号】 9304391

【包括委任状番号】 9304392

【プルーフの要否】 要

【書類名】 明細書

【発明の名称】 ネットワークシステム、オークションサーバ、デジタルコンテンツ配布システム及びデジタルコンテンツ配布方法

【特許請求の範囲】

【請求項 1】 デジタルコンテンツの提供者が使用するコンテンツ提供端末と、

前記コンテンツ提供端末により提供された前記デジタルコンテンツに付加する広告コンテンツの提供者が使用する広告提供端末と、

インターネットを介して前記コンテンツ提供端末及び前記広告提供端末と接続し、前記コンテンツ提供端末から前記デジタルコンテンツを受信し、受信した当該デジタルコンテンツに付加する前記広告コンテンツを前記広告提供端末から募集し、当該デジタルコンテンツの提供者及び前記広告コンテンツの提供者に対して、当該デジタルコンテンツの提供者と当該広告コンテンツの提供者との間における当該デジタルコンテンツの提供者への報酬に関する条件を含む広告付加の契約を成立させるための情報提供を行い、さらに当該契約が成立した前記デジタルコンテンツと前記広告コンテンツとを結合して生成された広告付きデジタルコンテンツをインターネット上で公開するサーバとを備えることを特徴とするネットワークシステム。

【請求項 2】 前記コンテンツ提供端末と前記広告提供端末と前記サーバとは、機密性のある通信プロトコルを用いて相互に通信を行うことを特徴とする請求項 1 に記載のネットワークシステム。

【請求項 3】 デジタルコンテンツの提供者が使用するコンテンツ提供端末と、

前記コンテンツ提供端末により提供された前記デジタルコンテンツに付加する広告コンテンツの提供者が使用する広告提供端末と、

通信ネットワークを介して前記コンテンツ提供端末及び前記広告提供端末と接続し、前記コンテンツ提供端末から前記デジタルコンテンツを受信すると共に、受信した当該デジタルコンテンツに付加する前記広告コンテンツを前記広告提供端末から募集する第 1 のサーバと、

前記第 1 のサーバにおいて受信された前記デジタルコンテンツと当該デジタルコンテンツに付加するために募集された前記広告コンテンツとを結合して生成された広告付きデジタルコンテンツを格納し、インターネット上で公開する第 2 のサーバとを備え、

前記デジタルコンテンツの提供者と前記広告コンテンツの提供者とは、前記第 1 のサーバにおける前記広告コンテンツの募集において、前記デジタルコンテンツに対して前記広告コンテンツを付加して公開する期間を制限するための時間的条件を設定し、

前記第 2 のサーバは、前記時間的条件にしたがって、前記広告付きデジタルコンテンツを公開することを特徴とするネットワークシステム。

【請求項 4】 前記デジタルコンテンツの提供者と前記広告コンテンツの提供者とは、前記第 1 のサーバにおける前記広告コンテンツの募集において、当該広告コンテンツの提供者から当該デジタルコンテンツの提供者への報酬に関する条件をさらに設定することを特徴とする請求項 3 に記載のネットワークシステム。

【請求項 5】 前記第 1 のサーバと前記第 2 のサーバとは、同一のハードウェアにて構成されることを特徴とする請求項 3 に記載のネットワークシステム。

【請求項 6】 通信ネットワークを介してオークション対象商品に対する値段を付けるビッドを受け付けるネットワークオークションを支援するオークションサーバであって、

デジタルコンテンツを受信し、オークション対象商品として登録する登録手段と、

オークション対象商品として登録された前記デジタルコンテンツに付加する広告を募集すると共に、当該デジタルコンテンツに当該広告を付加するための値段を付けるビッドを受け付けるビッド受付手段と、

オークション終了後に、前記デジタルコンテンツの提供者と当該デジタルコンテンツを落札した前記広告の提供者に対して、当該オークションの結果を知らせる通知手段と、

前記オークションにおいて前記デジタルコンテンツを落札した前記広告の提供

者により提供された当該広告コンテンツを、当該デジタルコンテンツに付加して公開する広告付きデジタルコンテンツ公開手段とを備えることを特徴とするオークションサーバ。

【請求項 7】 前記登録手段は、前記デジタルコンテンツをオークション対象商品として登録する場合に、少なくとも当該デジタルコンテンツに広告を付加して公開する期間を制限する時間的条件を含む、広告付加条件の指定を受け付け

、  
前記広告付きデジタルコンテンツ公開手段は、前記デジタルコンテンツをオークション対象商品として登録する際に指定された前記時間的条件にしたがって、前記広告の付加された前記デジタルコンテンツを公開することを特徴とする請求項 6 に記載のオークションサーバ。

【請求項 8】 音楽をデジタルデータで記録した音楽コンテンツに付加する広告コンテンツを募集する公告募集手段と、

応募された前記広告コンテンツを前記音楽コンテンツに結合し、当該音楽の前、当該音楽の後及び当該音楽の演奏中のうちのいずれかに当該広告を再生するようにした広告付き音楽コンテンツを作成するコンテンツ結合手段と、

前記コンテンツ結合手段にて作成された前記広告付き音楽コンテンツをインターネット上に公開するコンテンツ公開手段とを備えることを特徴とするデジタルコンテンツ配布システム。

【請求項 9】 前記広告募集手段は、前記音楽コンテンツに付加する前記広告コンテンツの条件として、少なくとも、前記音楽に付加する前記広告の挿入位置と当該広告の長さとを指定する広告付加条件指定手段を備えることを特徴とする請求項 8 に記載のデジタルコンテンツ配布システム。

【請求項 10】 動画映像をデジタルデータで記録した映像コンテンツに付加する広告コンテンツを募集する公告募集手段と、

応募された前記広告コンテンツを前記映像コンテンツに結合し、当該動画映像の前、当該動画映像の後及び当該動画映像の再生中のうちのいずれかに当該広告を再生するようにした広告付き映像コンテンツを作成するコンテンツ結合手段と

前記コンテンツ結合手段にて作成された前記広告付き映像コンテンツをインターネット上に公開するコンテンツ公開手段とを備えることを特徴とするデジタルコンテンツ配布システム。

【請求項 1 1】 前記広告募集手段は、前記映像コンテンツに付加する前記広告コンテンツの条件として、少なくとも、前記動画映像に付加する前記広告の挿入位置と当該広告の長さとを指定する広告付加条件指定手段を備えることを特徴とする請求項 1 0 に記載のデジタルコンテンツ配布システム。

【請求項 1 2】 通信ネットワークを介してデジタルコンテンツを配布するデジタルコンテンツ配布方法であって、

配布対象であるデジタルコンテンツの提供者への報酬付与を条件に当該デジタルコンテンツに付加する広告コンテンツを募集するステップと、

応募された前記広告コンテンツを前記デジタルコンテンツに結合するステップと、

前記広告コンテンツの付加された前記デジタルコンテンツを前記通信ネットワーク上に公開するステップとを含むことを特徴とするデジタルコンテンツ配布方法。

【請求項 1 3】 前記広告コンテンツを募集するステップは、

配布対象である前記デジタルコンテンツに関して、少なくとも、当該デジタルコンテンツに広告を付加して公開する期間を制限する時間的条件と、当該デジタルコンテンツにおける当該広告の挿入位置を特定する位置的条件とを含む、広告付加条件を指定するステップと、

前記デジタルコンテンツ及び当該デジタルコンテンツに関する前記広告付加条件を、前記広告コンテンツの提供者に対して開示するステップとを含み、

前記デジタルコンテンツを前記通信ネットワーク上に公開するステップは、

前記広告付加条件中の前記時間的条件にしたがって、前記デジタルコンテンツを公開するステップを含むことを特徴とする請求項 1 2 に記載のデジタルコンテンツ配布方法。

【請求項 1 4】 前記デジタルコンテンツを前記通信ネットワーク上に公開するステップは、



前記通信ネットワークを介して前記デジタルコンテンツの送信要求を受け付けるステップと、

前記送信要求を行った情報処理端末に対して、課金を行うことなく当該デジタルコンテンツを送信するステップとを含むことを特徴とする請求項 1 2 に記載のデジタルコンテンツ配布方法。

【請求項 1 5】 通信ネットワークを介してデジタルコンテンツを配布するデジタルコンテンツ配布方法であって、

配布対象であるデジタルコンテンツを受け付けて登録するステップと、

登録された前記デジタルコンテンツに対して広告コンテンツを付加するために、通信ネットワーク上で広告提供者によるオークションを行うステップと、

登録された前記デジタルコンテンツを落札した広告提供者の提供する広告コンテンツを前記デジタルコンテンツに結合するステップと、

前記広告コンテンツの付加された前記デジタルコンテンツを通信ネットワーク上に公開するステップとを含むことを特徴とするデジタルコンテンツ配布方法。

【請求項 1 6】 前記デジタルコンテンツを登録するステップは、

少なくとも当該デジタルコンテンツに広告を付加して公開する期間を制限する時間的条件を含む、広告付加条件を指定するステップと、

登録された前記デジタルコンテンツと、当該デジタルコンテンツに関して指定された前記広告条件とを前記広告提供者に対して提示するステップとを含み、

前記デジタルコンテンツを前記通信ネットワーク上に公開するステップは、

前記広告付加条件中の前記時間的条件にしたがって、前記デジタルコンテンツを公開するステップを含むことを特徴とする請求項 1 5 に記載のデジタルコンテンツ配布方法。

【請求項 1 7】 前記デジタルコンテンツを前記通信ネットワーク上に公開するステップは、

前記通信ネットワークを介して前記デジタルコンテンツの送信要求を受け付けるステップと、

前記送信要求を行った情報処理端末に対して、複製の作成を制限することなく当該デジタルコンテンツを送信するステップとを含むことを特徴とする請求項 1

5に記載のデジタルコンテンツ配布方法。

【発明の詳細な説明】

【0001】

【発明の属する技術分野】

本発明は、音楽や映像のデジタルコンテンツに付加する広告を募り、広告の付加された当該デジタルコンテンツを配信するネットワークシステムに関する。

【0002】

【従来技術】

近年、音楽ソフトや映像ソフトをデジタルデータとして記録したデジタルコンテンツ（以下、音楽／映像コンテンツと称す）が広く普及してきている。これらの音楽／映像コンテンツは、デジタルデータであることから、劣化の全くない複製の作成が容易に可能である。そのため、不正な複製の作成を防止するための様々な手段が提案されている。この不正な複製の防止は、特に音楽／映像コンテンツを有料で提供する場合に重要な問題となっている。

【0003】

しかしながら、不正な複製の作成を防止するシステムを設けるとすると、ハードウェアやソフトウェアにおいて特別の仕組みを設けることが必要となる。そのため、当該音楽／映像コンテンツを提供したり、再生したりするシステム全体の構成が複雑になり、ユーザにとっても使いにくいシステムになってしまうという問題がある。具体的には、例えば、特別の装置をシステムに付加したり、キーワードや特殊なコマンドを入力しなければ当該音楽／映像コンテンツの取得や再生ができないような、煩雑なシステムになってしまう。

【0004】

また、不正な複製の作成を完全に防止することは技術的に困難であり、新しい複製防止システムを考案しても、いずれ、そのシステムを破る手段が考案されてしまう。

【0005】

さらに、音楽／映像コンテンツを有料で提供する場合は、当該音楽／映像コンテンツを受信した末端ユーザから代金を徴収するために、ハードウェアやソフト

ウェアにおいて特別の仕組みを設けることが必要となる。そのため、システム全体の構成がさらに複雑となり、ユーザにとってもさらに使いにくいシステムになってしまうという問題がある。

【 0 0 0 6 】

そこで、複製の作成を防止するという考え方ではなく、複製の作成には何ら制限を設けずに、かつ末端ユーザへの課金を必要とせずにオリジナルコンテンツの提供者に対して十分な報酬が与えられるシステムの構築が期待される。

【 0 0 0 7 】

【発明が解決しようとする課題】

上述したように、デジタルコンテンツは、劣化のない複製の作成が容易である。そのため、従来から様々な複製防止手段が講じられているが、そのような手段を付加したシステムは、全体構成が複雑になり、ユーザにとって使いにくいシステムになってしまっていた。

また、不正な複製の作成を完全に防止することは技術的に困難であった。

さらに、デジタルコンテンツを有料で提供する場合は、全体構成がさらに複雑になり、ユーザにとって使いにくいシステムになってしまっていた。

【 0 0 0 8 】

本発明は以上のような技術的課題を解決するためになされたものであって、デジタルコンテンツに関して、複製の作成を防止するのではなく、複製の作成を自由に行うことを認めながら、オリジナルコンテンツの提供者を保護することが可能なシステムを提供する。

【 0 0 0 9 】

また、本発明は、末端ユーザへの課金を必要とせずに、オリジナルコンテンツの提供者に対して報酬が与えられるシステムを提供する。

【 0 0 1 0 】

さらにまた、本発明は、デジタルコンテンツに広告を付加し、そのためのコンテンツ使用料を当該広告の提供者が当該デジタルコンテンツの提供者に支払うことにより、当該デジタルコンテンツの提供者に報酬を与えることとし、通信ネットワーク上に、デジタルコンテンツの提供者と広告の提供者とが金銭的条件やデ

デジタルコンテンツに広告を付加するための条件を交渉する場を提供する。

【 0 0 1 1 】

【課題を解決するための手段】

かかる目的のもと、本発明は、デジタルコンテンツの提供者が使用するコンテンツ提供端末と、このコンテンツ提供端末により提供されたデジタルコンテンツに付加する広告コンテンツの提供者が使用する広告提供端末と、インターネットを介してコンテンツ提供端末及び広告提供端末と接続し、コンテンツ提供端末からデジタルコンテンツを受信し、受信したこのデジタルコンテンツに付加する広告コンテンツを広告提供端末から募集し、このデジタルコンテンツの提供者及びこの広告コンテンツの提供者に対して、このデジタルコンテンツの提供者とこの広告コンテンツの提供者との間におけるこのデジタルコンテンツの提供者への報酬に関する条件を含む広告付加の契約を成立させるための情報提供を行い、さらにこの契約が成立したこのデジタルコンテンツとこの広告コンテンツとを結合して生成された広告付きデジタルコンテンツをインターネット上で公開するサーバとを備えることを特徴としている。このように構成すれば、デジタルコンテンツの提供者と広告コンテンツの提供者との間で、デジタルコンテンツに広告を付加する契約が成立したことによって、デジタルコンテンツの提供者が報酬を受け取ることができる。

さらにこの構成によれば、デジタルコンテンツ提供者が既に報酬を得ていること、及び広告コンテンツ提供者は広告ができるだけ多くの人に視聴されることを望むことから、広告付きデジタルコンテンツの公開後は、複製の作成を制限する必要がない。したがって、複製を禁止するためのハードウェアやソフトウェア上の仕組みを必要としない点できわめて優れている。

【 0 0 1 2 】

ここで、コンテンツ提供端末と広告提供端末とサーバとは、機密性のある通信プロトコルを用いて相互に通信を行うことを特徴としている。具体的には、S M I M E や secure I P といったプロトコルを用いることができる。

【 0 0 1 3 】

また、本発明は、デジタルコンテンツの提供者が使用するコンテンツ提供端末

と、このコンテンツ提供端末により提供されたデジタルコンテンツに付加する広告コンテンツの提供者が使用する広告提供端末と、通信ネットワークを介してこのコンテンツ提供端末及びこの広告提供端末と接続し、このコンテンツ提供端末からデジタルコンテンツを受信すると共に、受信したこのデジタルコンテンツに付加する広告コンテンツをこの広告提供端末から募集する第1のサーバと、この第1のサーバにおいて受信されたこのデジタルコンテンツとこのデジタルコンテンツに付加するために募集された広告コンテンツとを結合して生成された広告付きデジタルコンテンツを格納し、インターネット上で公開する第2のサーバとを備え、このデジタルコンテンツの提供者とこの広告コンテンツの提供者とは、第1のサーバにおける広告コンテンツの募集において、このデジタルコンテンツに対して広告コンテンツを付加して公開する期間を制限するための時間的条件を設定し、第2のサーバは、この時間的条件にしたがって、この広告付きデジタルコンテンツを公開することを特徴としている。このように構成すれば、一般消費者（末端ユーザ）がアクセスする時間帯に応じて異なる広告の付加されたデジタルコンテンツをダウンロードさせることができる点で優れている。

## 【0014】

ここで、デジタルコンテンツの提供者と広告コンテンツの提供者とは、第1のサーバにおける広告コンテンツの募集において、この広告コンテンツの提供者からこのデジタルコンテンツの提供者への報酬に関する条件をさらに設定することができる。このようにすれば、デジタルコンテンツの提供者と広告コンテンツの提供者との間で、デジタルコンテンツに広告を付加する契約が成立したことによって、デジタルコンテンツの提供者が報酬を受け取ることができる。これにより、最終的にデジタルコンテンツを取得する一般消費者に対して課金する必要がなくなる点で好ましい。

## 【0015】

さらにここで、この第1のサーバとこの第2のサーバとは、機能上の区別であって、同一のハードウェアすなわちサーバマシンにて構成することができる。また、第1のサーバと第2のサーバとを異なるハードウェアにて構成する場合は、LANや専用回線などで機密性を保持して接続する。

## 【 0 0 1 6 】

また、本発明は、通信ネットワークを介してオークション対象商品に対する値段を付けるビッドを受け付けるネットワークオークションを支援するオークションサーバであって、デジタルコンテンツを受信し、オークション対象商品として登録する登録手段と、オークション対象商品として登録されたデジタルコンテンツに付加する広告を募集すると共に、このデジタルコンテンツに広告を付加するための値段を付けるビッドを受け付けるビッド受付手段と、オークション終了後に、このデジタルコンテンツの提供者とこのデジタルコンテンツを落札した前記広告の提供者に対して、このオークションの結果を知らせる通知手段と、このオークションにおいてこのデジタルコンテンツを落札した広告の提供者により提供された広告コンテンツを、このデジタルコンテンツに付加して公開する広告付きデジタルコンテンツ公開手段とを備えることを特徴としている。このように構成すれば、通信ネットワーク上において、オークションという形態で、コンテンツ提供者と広告提供者とが金銭的条件やデジタルコンテンツに広告を付加するための条件を交渉する場を提供することができる。

## 【 0 0 1 7 】

ここで、この登録手段は、デジタルコンテンツをオークション対象商品として登録する場合に、少なくともこのデジタルコンテンツに広告を付加して公開する期間を制限する時間的条件を含む、広告付加条件の指定を受け付け、広告付きデジタルコンテンツ公開手段は、このデジタルコンテンツをオークション対象商品として登録する際に指定された時間的条件にしたがって、この広告の付加されたデジタルコンテンツを公開することを特徴としている。

## 【 0 0 1 8 】

さらにまた、本発明は、音楽をデジタルデータで記録した音楽コンテンツに付加する広告コンテンツを募集する広告募集手段と、応募された広告コンテンツをこの音楽コンテンツに結合し、この音楽の前、この音楽の後及びこの音楽の演奏中のうちのいずれかにこの広告を再生するようにした広告付き音楽コンテンツを作成するコンテンツ結合手段と、このコンテンツ結合手段にて作成されたこの広告付き音楽コンテンツをインターネット上に公開するコンテンツ公開手段とを備

えることを特徴としている。広告の募集は、通信ネットワークを介して行うことができる。具体的には、例えば、広告を募集する音楽コンテンツを登録したリストをこの通信ネットワーク上で広告提供者に開示する。通信ネットワークにおける音楽コンテンツのリストの開示手段としては、例えばウェブページなどを用いることができる。

## 【 0 0 1 9 】

ここで、この広告募集手段は、音楽コンテンツに付加する広告コンテンツの条件として、少なくとも、この音楽に付加する広告の挿入位置とその広告の長さを指定する広告付加条件指定手段を備える構成とすることができる。音楽コンテンツのリストを通信ネットワーク上に開示して広告を募集する場合は、当該リストにおいて、音楽コンテンツごとに広告付加条件を提示することができる。

## 【 0 0 2 0 】

また本発明は、動画映像をデジタルデータで記録した映像コンテンツに付加する広告コンテンツを募集する広告募集手段と、応募された広告コンテンツをこの映像コンテンツに結合し、この動画映像の前、この動画映像の後及びこの動画映像の再生中のうちのいずれかにこの広告を再生するようにした広告付き映像コンテンツを作成するコンテンツ結合手段と、このコンテンツ結合手段にて作成されたこの広告付き映像コンテンツをインターネット上に公開するコンテンツ公開手段とを備えることを特徴としている。広告の募集は、音楽コンテンツの場合と同様に、通信ネットワークを介して行うことができる。具体的には、例えば、広告を募集する音楽コンテンツを登録したリストをウェブページなどの形態で作成し、この通信ネットワーク上で広告提供者に開示する。

## 【 0 0 2 1 】

ここで、この広告募集手段は、映像コンテンツに付加する広告コンテンツの条件として、少なくとも、この動画映像に付加する広告の挿入位置とその広告の長さを指定する広告付加条件指定手段を備える構成とすることができる。

## 【 0 0 2 2 】

また、本発明によれば、以下のデジタルコンテンツ配布方法を実現する。すなわち、通信ネットワークを介してデジタルコンテンツを配布するデジタルコンテ

ンツ配布方法であって、配布対象であるデジタルコンテンツの提供者への報酬付与を条件に当該デジタルコンテンツに付加する広告コンテンツを募集するステップと、応募された広告コンテンツをこのデジタルコンテンツに結合するステップと、この広告コンテンツの付加されたデジタルコンテンツを通信ネットワーク上に公開するステップとを含むことを特徴とする。このような構成とすれば、デジタルコンテンツの提供者と広告コンテンツの提供者との間で、デジタルコンテンツに広告を付加する契約が成立したことによって、デジタルコンテンツの提供者が報酬を受け取ることができる。これにより、最終的にデジタルコンテンツを取得する一般消費者に対して課金する必要がなくなる。

## 【 0 0 2 3 】

ここで、この広告コンテンツを募集するステップは、配布対象であるデジタルコンテンツに関して、少なくとも、このデジタルコンテンツに広告を付加して公開する期間を制限する時間的条件と、このデジタルコンテンツにおける広告の挿入位置を特定する位置的条件とを含む、広告付加条件を指定するステップと、このデジタルコンテンツ及びこのデジタルコンテンツに関する広告付加条件を、広告コンテンツの提供者に対して開示するステップとを含み、デジタルコンテンツを通信ネットワーク上に公開するステップは、この広告付加条件中の時間的条件にしたがって、このデジタルコンテンツを公開するステップを含むことを特徴としている。このようにすれば、一般消費者がアクセスする時間帯に応じて異なる広告の付加されたデジタルコンテンツをダウンロードさせることができる。これにより、アクセス量が多い時間帯に公開する場合は広告を付加するためのコンテンツ使用料を高く設定するなど、コンテンツ提供者と広告提供者との間の契約内容を多様化させることができる。

同様に、デジタルコンテンツに対する広告の挿入位置についても、デジタルコンテンツの前に広告を挿入すれば、視聴者に対して特に強い印象を与えることができると考えられるので、コンテンツ使用料を高く設定するというように、契約内容の多様化を図ることができる。

## 【 0 0 2 4 】

さらにまた、デジタルコンテンツを通信ネットワーク上に公開するステップは



、この通信ネットワークを介してこのデジタルコンテンツの送信要求を受け付けるステップと、この送信要求を行った情報処理端末に対して、課金を行うことなくこのデジタルコンテンツを送信するステップとを含むことを特徴としている。すなわち、デジタルコンテンツの提供者は、広告提供者からコンテンツ使用料として報酬を受け取っているため、一般消費者から代金を徴収する必要がない。したがって、この広告の付加されたデジタルコンテンツを無償で配布することができる点で好ましい。

## 【 0 0 2 5 】

また、本発明は、通信ネットワークを介してデジタルコンテンツを配布するデジタルコンテンツ配布方法であって、配布対象であるデジタルコンテンツを受け付けて登録するステップと、登録されたデジタルコンテンツに対して広告コンテンツを付加するために、通信ネットワーク上で広告提供者によるオークションを行うステップと、登録されたデジタルコンテンツを落札した広告提供者の提供する広告コンテンツをこのデジタルコンテンツに結合するステップと、この広告コンテンツの付加されたデジタルコンテンツを通信ネットワーク上に公開するステップとを含むことを特徴としている。

## 【 0 0 2 6 】

ここで、このデジタルコンテンツを登録するステップは、少なくともこのデジタルコンテンツに広告を付加して公開する期間を制限する時間的条件を含む、広告付加条件を指定するステップと、登録されたこのデジタルコンテンツと、このデジタルコンテンツに関して指定された広告条件とをこの広告提供者に対して提示するステップとを含み、このデジタルコンテンツを通信ネットワーク上に公開するステップは、この広告付加条件中の時間的条件にしたがって、このデジタルコンテンツを公開するステップを含むことを特徴としている。このような構成とすれば、一般消費者がアクセスする時間帯に応じて異なる広告の付加されたデジタルコンテンツをダウンロードさせることができる。これにより、アクセス量が多い時間帯に公開する場合は広告を付加するためのコンテンツ使用料を高く設定するなど、コンテンツ提供者と広告提供者との間の契約内容を多様化させることができる点で好ましい。

## 【 0 0 2 7 】

さらにここで、このデジタルコンテンツを通信ネットワーク上に公開するステップは、通信ネットワークを介してこのデジタルコンテンツの送信要求を受け付けるステップと、この送信要求を行った情報処理端末に対して、複製の作成を制限することなくこのデジタルコンテンツを送信するステップとを含むことを特徴としている。すなわち、デジタルコンテンツ提供者が既に報酬を得ていること、及び広告コンテンツ提供者は広告ができるだけ多くの人に視聴されることを望むことから、広告付きデジタルコンテンツの公開後は、複製の作成を制限する必要がない。したがって、複製を禁止するためのハードウェアやソフトウェア上の仕組みを必要としない点できわめて優れている。

## 【 0 0 2 8 】

## 【発明の実施の形態】

以下、添付図面に示す実施の形態に基づいてこの発明を詳細に説明する。

まず、本発明の概要を説明する。本発明は、デジタルデータにて提供される音楽／映像コンテンツに付加する広告を募り、所定の音楽／映像コンテンツに付加する広告が決定されたならば、デジタルデータにて提供される当該広告（以下、広告コンテンツと称す）を当該音楽／映像コンテンツに付加し、当該広告付き音楽／映像コンテンツを複製が自由なコンテンツとして提供するサービスを行うネットワークシステムである。

本発明のネットワークシステムは、音楽／映像コンテンツを登録し、当該音楽／映像コンテンツに付加する広告を募る広告募集サービスと、広告の付加された音楽／映像コンテンツを提供するコンテンツ提供サービスとに分けることができる。各サービスは、例えば、音楽／映像コンテンツの登録及び広告の募集を行う B t o B (Business to Business) サーバと、広告付き音楽／映像コンテンツを一般ユーザに配信する B t o C (Business to Consumer) サーバとによって実現される。

## 【 0 0 2 9 】

図 1 は、本実施の形態におけるネットワークシステムの全体構成を説明する図である。図 1 において、符号 1 1 は B t o B サーバであり、音楽／映像コンテン

ツの登録及び広告の募集を行う。符号 1 2 はコンテンツ提供者端末であり、オリジナルの音楽／映像コンテンツを B t o B サーバ 1 1 に送信して登録する。符号 1 3 は広告提供者端末であり、音楽／映像コンテンツに付加する広告コンテンツを提供する。また符号 2 1 は B t o C サーバであり、広告の付加された音楽／映像コンテンツを格納して配信する。符号 2 2 は一般消費者端末であり、B t o C サーバ 2 1 から所望の広告付き音楽／映像コンテンツを受信して再生する。

## 【 0 0 3 0 】

B t o B サーバ 1 1 は、通信ネットワークを介してコンテンツ提供者端末 1 2 及び広告提供者端末 1 3 と接続されている。そして、コンテンツ提供者端末 1 2 から音楽／映像コンテンツを受信して登録し、広告提供者端末 1 3 から音楽／映像コンテンツに付加する広告コンテンツを募集する。ここで、通信ネットワークとしては、専用回線を用いた機密性のあるネットワーク (Secured Network) を用いても良いし、インターネットなどの公的なネットワークを利用することもできる。ただし、インターネットを利用する場合であっても、SMIME や secure IP といったプロトコルを用いて機密性のある通信を保証することが必要である。また、コンテンツ提供者及び広告提供者に対してユーザ ID やパスワードを発行して、アクセス制御を行うことが好ましい。

## 【 0 0 3 1 】

B t o C サーバ 2 1 は、通常のウェブサーバであり、B t o B サーバ 1 1 から音楽／映像コンテンツを受け取って、インターネットを介して配信する。B t o B サーバ 1 1 と B t o C サーバ 2 1 とは、図 1 に示すように LAN を介して接続されていても良いし、直接チャネルで接続されていても良いし、専用回線で接続されていても良い。また、B t o B サーバ 1 1 とコンテンツ提供者端末 1 2 及び広告提供者端末 1 3 との間の接続のように、機密性が保証されていれば、インターネットを介して接続しても良い。さらに、B t o B サーバ 1 1 と B t o C サーバ 2 1 とは、物理的には同一のハードウェア (サーバマシン) にて構成しても良い。

一般消費者端末 2 2 は、パーソナルコンピュータや P D A 等の情報処理システムであり、ウェブブラウザを用い、インターネットを介して、B t o C サーバ 2

1 から広告付き音楽／映像コンテンツを取得する。

【 0 0 3 2 】

図 1 に示すネットワークシステムにおいて、B t o B サーバ 1 1 により広告募集サービスが提供され、B t o C サーバ 2 1 によりコンテンツ提供サービスが実現される。以下、サービスごとに説明する。

まず、広告募集サービスについて説明する。広告を募集する形態としては、種々の形態を考え得るが、本実施の形態では、ネットワーク上でのオークションにより行う。

また、音楽／映像コンテンツに付加する広告は、時間帯を分割して複数の広告に割り振ることができる。すなわち、単一の音楽／映像コンテンツに対して、複数の時間帯（タイムスロット）を設定することにより、当該音楽／映像コンテンツに付加する広告を複数募ることができる。この場合、音楽／映像コンテンツが配信される段階では、アクセスする時間帯に応じて、当該音楽／映像コンテンツに対して異なる広告が付加されることとなる。広告を付加する時間帯の分割は、B t o B サーバ 1 1 側で決定しても良いし、コンテンツ提供者と広告提供者とが協議して決めても良い。

【 0 0 3 3 】

ネットワーク上でオークションを行う手順を具体的に説明する。なお、ここでは、B t o B サーバ 1 1 は、ミドルウェア等を用いてオークション機能を付加されたウェブサーバであり、コンテンツ提供者端末 1 2 及び広告提供者端末 1 3 は、ウェブブラウザを実装した、パーソナルコンピュータ等の情報処理システムであるものとする。また、B t o B サーバ 1 1 とコンテンツ提供者端末 1 2 と広告提供者端末 1 3 とは、インターネットを介して接続されているが、SMIME や secure I P 等のプロトコルを用いて、通信における機密性が保証されているものとする。

【 0 0 3 4 】

まず、コンテンツ提供者が、コンテンツ提供者端末 1 2 を用いて自分のオリジナルの音楽／映像コンテンツをB t o B サーバ 1 1 に送信し、オークションの対象として登録する。この際、コンテンツ提供者は、音楽／映像コンテンツに対し

て広告を付加するための条件を指定することができる。一般的には、コンテンツ提供者が音楽／映像コンテンツを登録する時点では、広告の最長時間、音楽／映像コンテンツの途中に広告の挿入を許すかどうか、最低価格等の大まかな条件を指定する。そして、この条件に基づいて値段の交渉が行われることとなる。

B t o Bサーバ11は、コンテンツ提供者端末12からの音楽／映像コンテンツの登録を受け付けると、この音楽／映像コンテンツをオークション出品コンテンツとしてオークション用のウェブページに提示し、広告提供者に対して公開する。

### 【 0 0 3 5 】

図2は、B t o Bサーバ11において作成されるオークション用ウェブページの構成例を示す図である。図2に示すオークション用ウェブページは、B t o Bサーバ11に登録されている音楽／映像コンテンツのリストになっている。そして、音楽コンテンツ及び映像コンテンツのそれぞれについて、アーティスト名及びコンテンツ名とを提示し、条件として、広告を付加する時間帯、付加できる広告の長さ（時間）、挿入場所（音楽／映像コンテンツのどこに広告を挿入するか）、最低価格、B I D有効期限（オークションにかける期間）とが提示されている。例えば、音楽コンテンツのコンテンツナンバー「M1」は、アーティスト名「AAA」、コンテンツ名「a001」であり、条件として、時間帯「1999年12月1日から2000年1月1日までの毎日、午後7時から午後10時まで」、広告の長さ「15秒」、挿入場所「コンテンツの最後」、最低価格「40万円」、B I D有効期限「1999年11月25日、午後5時」が提示されている。また、図2に示すオークション用ウェブページでは、単一の音楽／映像コンテンツであっても、時間帯の条件が異なる場合には異なるコンテンツとして扱う。例えば、コンテンツナンバー「M1」と「M2」の二つのスロットは、単一の音楽／映像コンテンツである（アーティスト名及びコンテンツ名が同一）。しかし、時間帯が、「M1」では午後7時から午後10時まで、「M2」では午後2時から午後7時までと異なっているため、異なるスロットに登録されている。

なお、図2に示した各記載項目は例示に過ぎず、音楽／映像コンテンツに対して広告を付加するための条件や、その他の記載項目は、任意に設定することがで

きる。例えば、アーティスト名の代わりにコンテンツ制作者名を記載するようにしても良いし、オークションの態様によっては、最低価格ではなく最高価格を指定するようにしても良い。また、コンテンツ提供者側で広告提供者を限定するような項目を設けても良い。さらに、コンテンツのスロットごとに異なる条件項目を設定するようにしても良い。

#### 【0036】

次に、広告提供者（広告主または広告代理店）が、広告提供者端末13を用いてオークション用ウェブページを閲覧する。そして、所望の音楽／映像コンテンツに対してビッドする（値を付ける）。図2の例では、コンテンツナンバー「M1」の音楽コンテンツに対するビッドが3件あることを示している。なお、オークション用ウェブページに対して新規に音楽／映像コンテンツが掲示された段階では、当該音楽／映像コンテンツにおけるBID状況の項目は「0」となっている。また、広告提供者は、ビッドしようとする音楽／映像コンテンツに対する他のビッドの詳細な情報を閲覧することができる。

また、広告提供者は、所定の音楽／映像コンテンツに対してビッドした際に、当該音楽／映像コンテンツに付加する広告コンテンツをBtoBサーバ11へ送信する。

#### 【0037】

オークションは、当該音楽／映像コンテンツのビッド有効期限が過ぎた時点で終了する。そして、それまでに行われた当該音楽／映像コンテンツに対するビッドのうちで、最も高い値を付けた広告提供者の広告が当該音楽／映像コンテンツに付加されることとなる。ビッド有効期限までに1件のビッドもなかった場合は、取引が成立しなかったことを示す。

取引が成立した場合は、当該音楽／映像コンテンツと、当該広告コンテンツと、広告を付加する時間帯を示すスポットスケジュール情報とを、BtoCサーバ21へ送信する。また、取引が成立したことをコンテンツ提供者及び広告提供者に通知する。

さらにまた、取引が成立した場合は、広告提供者からコンテンツ提供者に対してコンテンツ使用料が支払われる。コンテンツ提供者は、このコンテンツ使用料

によってコンテンツを提供した報酬を得ることとなる。なお、コンテンツ使用料の支払い方法に関しては、何ら制限はない。ネットワーク上で行っても良いし、その他の一般的な金銭の支払方法を採用することもできる。

【 0 0 3 8 】

次に、コンテンツ提供サービスについて説明する。

まず、B t o Cサーバ21は、B t o Bサーバ11から送られた音楽／映像コンテンツと広告コンテンツとスポットスケジュール情報とを格納する。そして、音楽／映像コンテンツと広告コンテンツとを結合して広告付き音楽／映像コンテンツを生成する。なお、広告コンテンツは、それ自体音声や映像を含むデジタルコンテンツである。したがって、音楽コンテンツに対しては音声からなる広告コンテンツを付加し、映像コンテンツに対しては映像からなる広告コンテンツを付加するのが一般的と考えられる。しかし、コンテンツ提供者と広告提供者との間の了解によっては、音楽コンテンツに対して映像による広告コンテンツを付加したり、反対に映像コンテンツに対して音声による広告コンテンツを付加することも可能である。

【 0 0 3 9 】

また、B t o Cサーバ21は、生成された広告付き音楽／映像コンテンツを、スポットスケジュール情報にしたがって公開する時間管理を行う。すなわち、スポットスケジュール情報にて指定されている時間帯に、広告付き音楽／映像コンテンツをコンテンツ提供用のウェブページに掲示し、一般消費者が取得できるようにする。これにより、一般消費者端末22は、スポットスケジュール情報にて指定されている時間帯にのみ、当該広告付き音楽／映像コンテンツに対してアクセスできることとなる。

【 0 0 4 0 】

図2を参照して説明すると、音楽コンテンツのコンテンツナンバー「M1」と「M2」は、同一のコンテンツであるが、時間帯の条件が異なっている。したがって、「M1」を所定の広告提供者C-Aが落札し、「M2」を他の広告提供者C-Bが落札した場合、配信される音楽／映像コンテンツの内容は同一であっても、スポットスケジュール情報にしたがって、午後7時から午後10時までは広

告提供者C-Aが提供した広告コンテンツの付加された広告付き音楽／映像コンテンツがアクセス可能となり、午後2時から午後7時までは広告提供者C-Bが提供した広告コンテンツの付加された広告付き音楽／映像コンテンツがアクセス可能となる。

## 【0041】

一般消費者は、一般消費者端末22を用い、インターネットを介してBtoCサーバ21のコンテンツ提供用ウェブページを閲覧し、所望の音楽／映像コンテンツをダウンロードして取得する。上記の例によれば、一般消費者は、「AAA」というアーティストの「a001」という音楽コンテンツを取得しようとする場合、午後7時から午後10時までにアクセスしたならば、広告提供者C-Aが提供した広告コンテンツの付加されたコンテンツを取得し、午後2時から午後7時までにアクセスしたならば、広告提供者C-Bが提供した広告コンテンツの付加されたコンテンツを取得することとなる。

## 【0042】

本実施の形態において、広告付き音楽／映像コンテンツは、一般消費者に対して無料で提供される。上述したように、コンテンツ提供者は、音楽／映像コンテンツに対して広告を付加する契約が成立した時点で、当該音楽／映像コンテンツに対する報酬を広告提供者から既に得ている。したがって、一般消費者は、BtoCサーバ21から取得した広告付き音楽／映像コンテンツに対する代金を支払う必要はない。一般消費者に対して課金しないため、一般消費者端末22に代金支払いのためのシステムを設ける必要がない。

## 【0043】

また、BtoCサーバ21は、一般消費者端末22により広告付き音楽／映像コンテンツがダウンロードされた場合、当該アクセス情報を取得する。アクセスした一般消費者に関する顧客情報は、Cookie等の技術を用いて収集することができる。また、どの広告付き音楽／映像コンテンツに対して何件のダウンロードがあったか、ダウンロード件数の多い時間帯はいつか、といったアクセス状態に関する情報（視聴率情報）を収集することもできる。これらの収集された情報は、コンテンツ提供者及び広告提供者に適宜サービスとして提供される。コンテンツ



提供者や広告提供者は、受け取った情報をマーケティング活動などに利用することができる。

【 0 0 4 4 】

図 3 は、上述した広告募集サービス及びコンテンツ提供サービスの全体的な流れを示すフローチャートである。図 3 を参照して本実施の形態におけるネットワークシステムによるサービスの全体の流れを通して説明する。

まず、初期状態として、音楽／映像コンテンツがコンテンツ提供者端末 1 2 から B t o B サーバ 1 1 へアップロードされ、オークション用ウェブページに登録されているものとする。所定の広告提供者端末 1 3 から所定の音楽／映像コンテンツに対してビッドされると（ステップ 3 0 1）、当該音楽／映像コンテンツにおけるビッド有効期限の終了後に、当該音楽／映像コンテンツに関する広告付加の契約が成立する（ステップ 3 0 2、3 0 3）。そして、契約が成立した音楽／映像コンテンツのコンテンツ提供者と広告提供者に対して契約成立の通知がなされる（ステップ 3 0 4）。また、契約の成立した音楽／映像コンテンツ、広告コンテンツ及びスポットスケジュール情報が B t o B サーバ 1 1 から B t o C サーバ 2 1 へ送られる（ステップ 3 0 5）。

この後、B t o C サーバ 2 1 において、音楽／映像コンテンツと広告コンテンツとが結合され、スポットスケジュールに合わせて広告付き音楽／映像コンテンツが公開される（ステップ 3 0 6）。

【 0 0 4 5 】

なお、上記のネットワークシステムによるサービスでは、B t o B サーバ 1 1 から B t o C サーバ 2 1 へ、音楽／映像コンテンツ、広告コンテンツ及びスポットスケジュール情報を送り、B t o C サーバ 2 1 において音楽／映像コンテンツと広告コンテンツとを結合することとしているが、B t o B サーバ 1 1 において音楽／映像コンテンツと広告コンテンツとを結合し、B t o C サーバ 2 1 へ、生成された広告付き音楽／映像コンテンツとスポットスケジュール情報とを送るようにしても良い。

また、上記のサービスでは、音楽／映像コンテンツに広告を付加する契約が成立した時点で、広告提供者からコンテンツ提供者にコンテンツ使用料が支払われ

ることとしているが、広告付き音楽／映像コンテンツがB t o Cサーバ21にアップロードされた後、一般消費者端末22によりダウンロードされるたびに、一定料金が広告提供者からコンテンツ提供者に支払われるようにしても良い。

【0046】

B t o Bサーバ11及びB t o Cサーバ21の提供者は、必要に応じて、上述した広告募集サービス及びコンテンツ提供サービスに対するサービス提供料を徴収する。

図4は、本実施の形態のネットワークシステムにおける情報及び料金の流れを総括して説明する図である。

図4を参照すると、コンテンツ提供者（音楽／映像コンテンツに対する著作権保持者）402は、B t o Bサーバ11に対して音楽／映像コンテンツをアップロードし、一般消費者404によるアクセス情報を取得する。広告提供者403は、B t o Bサーバ11に対して広告コンテンツをアップロードし、一般消費者404によるアクセス情報を取得する。一般消費者404は、B t o Cサーバ21に対してアクセス要求（音楽／映像コンテンツの取得要求）を送信し、広告付き音楽／映像コンテンツをダウンロードする。一般消費者404からB t o Cサーバ21に送られたアクセス要求が収集され、加工されて、アクセス情報としてコンテンツ提供者402及び広告提供者403に渡される。

【0047】

また、B t o Bサーバ11及びB t o Cサーバ21のサーバ提供者401は、コンテンツ提供者402及び広告提供者403からサービス使用料を徴収することができる。課金の方法は任意であり、種々の方法を適用することができる。例えば、オークションによる契約が成立した場合に、成立価格の一部（予め定めた比率）を徴収することとしても良い。また、会員制として、会員であるコンテンツ提供者402及び広告提供者403から月会費や年会費を徴収することとしても良い。サービス使用料の徴収方法としては、クレジットサービスや銀行引落とし等、一般的な種々の方法を用いることができる。

さらにまた、上述したように、広告提供者403からコンテンツ提供者402へはコンテンツ使用料が支払われる。広告提供者403が広告代理店である場合

は、広告依頼主 4 1 1 から広告代理店に対して広告費を含む諸費用が支払われることとなる。また、所定の広告作成業者 4 1 2 が広告提供者 4 0 3 からの依頼で広告コンテンツを作成したときは、広告提供者 4 0 3 から広告作成業者 4 1 2 に対して当該広告コンテンツの作成費用が支払われることとなる。

## 【 0 0 4 8 】

本実施の形態では、広告提供者 4 0 3 からコンテンツ提供者 4 0 2 へのコンテンツ使用料が支払われるため、コンテンツ提供者 4 0 2 は、広告付加の契約が成立した時点で、当該音楽／映像コンテンツの提供に対する報酬を得る。すなわち、一般消費者 4 0 4 による広告付き音楽／映像コンテンツのダウンロードに際して、当該音楽／映像コンテンツに対する報酬としての代金の支払いを要求する必要がある。したがって、コンテンツ提供者 4 0 2 の著作権が保証されるならば、B t o C サーバ 2 1 において広告付き音楽／映像コンテンツが公開された後は、当該広告付き音楽／映像コンテンツに対して複製の作成を制限する必要もない。むしろ、複製の作成及び配布を認めることで、当該音楽／映像コンテンツの宣伝につながるという望ましい結果を生む。

広告提供者 4 0 3 にとっても、B t o C サーバ 2 1 において公開された広告付き音楽／映像コンテンツがダウンロード先で複製及び配布されることは、当該広告も一緒に複製されて配布されることを意味するので、好ましい。

さらに、ダウンロードした広告付き音楽／映像コンテンツに対する複製の作成が制限されていないことにより、一般消費者端末 2 2 において、複製の作成を防止するためのハードウェアやソフトウェアの特別の仕組みを設ける必要がある。したがって、一般消費者 4 0 4 にとっても、煩雑な使いにくいシステムとなることを回避することができる。

## 【 0 0 4 9 】

また、一般消費者 4 0 4 に対して広告付き音楽／映像コンテンツの取得に対する課金を行わないので、この点においても、一般消費者 4 0 4 は、広告付き音楽／映像コンテンツをダウンロードする際に煩雑な手続きを行う必要がある。したがって、所望の音楽／映像コンテンツをダウンロードしやすくなる。

## 【 0 0 5 0 】

本実施の形態のシステムは、音楽／映像コンテンツに広告を付加しておき、一般消費者が所望の音楽／映像コンテンツを視聴する際に、付加されている広告も一緒に視聴することが前提となっている。したがって、広告付き音楽／映像コンテンツから広告コンテンツが分割されたり、音楽／映像コンテンツを再生する際に広告部分が飛ばされてしまうのは好ましくない。そこで、音楽／映像コンテンツと広告コンテンツとを結合して広告付き音楽／映像コンテンツを生成したり、一般消費者に提供したりする時点で何らかの工夫をする必要がある。実際には、広告コンテンツの分割や広告部分を飛ばされることを防止できれば、どのような技術でも構わないが、ここでは、音楽／映像コンテンツ及び広告コンテンツを包含する1つの実行可能なプログラムを作成する方法を例示する。

## 【0051】

すなわち、一般消費者端末においては、音楽／映像コンテンツ及び広告コンテンツを包含された1つのプログラムを取得し、当該プログラムを実行する。これにより、強制的に広告コンテンツを再生させることができる。この種のプログラムの形式は、原則として制限はないが、例えばJavaアプレット等の形で提供することができる。

## 【0052】

また、このプログラムには使用期限日や、後何回再生できるかを計数するカウンタ等を設定しても良い。そして、使用期限日がかかるか、またはカウンタの値が0になると、プログラムを起動できなくする。ユーザは、プログラムが起動できなくなった後に、同じ音楽／映像コンテンツを視聴したい場合は、再度BtoCサーバからダウンロードすることができる。この場合、ダウンロード時期が異なるため、同じ音楽／映像コンテンツであっても、付加されている広告が異なっている可能性が高い。したがって、より多くの広告を配布できることとなり、広告提供者にとっても好ましい。

## 【0053】

次に、オークションにおいて交渉される値段（スポット価格）について考察する。値段の交渉方法については、上述したように、最低価格から交渉を始めて値段を次第につり上げていく方式でも良いし、反対に、最高価格から交渉を初めて

値段を次第に下げていく方法でも良い。いずれにしても、市場における需要と供給にしたがって価格が決まる。

【 0 0 5 4 】

また、価格を決める要素としては次のようなものが考えられる。

まず、音楽／映像コンテンツそのものの人気である。例えば、知名度の高いアーティストほど値段が高くなると考えられる。また、同じアーティストの作品であっても人気のある曲の音楽／映像コンテンツと人気のない曲の音楽／映像コンテンツとでは値段が異なると考えられる。

【 0 0 5 5 】

また、同じ音楽／映像コンテンツであっても、インターネットへのアクセス数の多い時間帯は値段が高くなると考えられる。いわゆる、テレビ放送等におけるゴールデンタイムと同様である。ただし、インターネットは世界中のどこからでもアクセスできるため、時差を考慮すると、テレビ放送などのゴールデンタイムのように単純なものとはならないであろう。この要素については、実際にサービスが運用された後に、市場の実態に応じて定着していくと考えられる。

【 0 0 5 6 】

さらに、広告コンテンツの長さ（時間）や広告を挿入する位置も価格を決める要素になると考えられる。すなわち、広告という音楽／映像コンテンツの本来の内容とは異なるものが付加されるのだから、広告の長さが長いほど値段が高くなると考えられる。

同様に、音楽／映像コンテンツを再生する際に必ず広告が視聴されることを要求するのだから、音楽／映像の直前や中間に広告が挿入されているほうが音楽／映像の後にあるよりも価値があるとして、値段が高くなると考えられる。

しかし、これらの要素については、音楽／映像の直前や中間に広告を挿入したり、時間の長い広告を挿入することによって視聴者（一般消費者）の興味をそぎ、音楽／映像コンテンツ自体の人気を落としてしまう場合も考えられ、一概に決めることはできない。

さらにまた、広告コンテンツの内容が音楽／映像コンテンツの内容に合ったものであれば、相乗効果を得て人気が上がることとも考えられる。

いずれにしても、これらの要素についても、実際にサービスが運用された後に、試行錯誤を経て、市場の実態に応じて定着していくと考えられる。

## 【 0 0 5 7 】

オークションにおいて値段の交渉のために考慮される要素として、上述したものは一例に過ぎない。この他にも、音楽／映像コンテンツがダウンロードされた後の複製の配信状況など、実際のサービスの運用に伴って種々の要素が考慮されるようになると考えられる。これらの要素は、例えばオークションの際に、図 2 に示したオークション用ウェブページに記載する条件の項目として掲げることにより、システムに反映させることができる。また、これらの条件項目は、コンテンツ提供者の要望や、B to B サーバ及び B to C サーバの提供者の意向、コンテンツ提供者と広告提供者との協議等により、柔軟に追加や変更を行うことが好ましい。

## 【 0 0 5 8 】

さらに、上述した実施の形態では、広告を募集する形態としてオークションを行う場合を例として説明したが、その他にも、音楽／映像コンテンツの提供者と広告コンテンツの提供者とが、音楽／映像コンテンツに広告を付加するための金銭的条件を含む諸条件を交渉する場を提供する種々の形態に応用することが可能である。

## 【 0 0 5 9 】

## 【発明の効果】

以上説明したように、本発明によれば、デジタルコンテンツに関して、複製の作成を防止するのではなく、複製の作成を自由に行うことを認めながら、オリジナルコンテンツの提供者を保護することが可能なシステムを提供することができる。

## 【 0 0 6 0 】

また、末端ユーザへの課金を必要とせずに、オリジナルコンテンツの提供者に対して報酬が与えられるシステムを提供することができる。

## 【 0 0 6 1 】

さらにまた、通信ネットワーク上において、オリジナルコンテンツの提供者と

広告の提供者とが金銭的条件やデジタルコンテンツに広告を付加するための条件を交渉する場を提供することができる。

【図面の簡単な説明】

【図 1】 本実施の形態におけるネットワークシステムの全体構成を説明する図である。

【図 2】 B t o B サーバにおいて作成されるオークション用ウェブページの構成例を示す図である。

【図 3】 広告募集サービス及びコンテンツ提供サービスの全体的な流れを説明するフローチャートである。

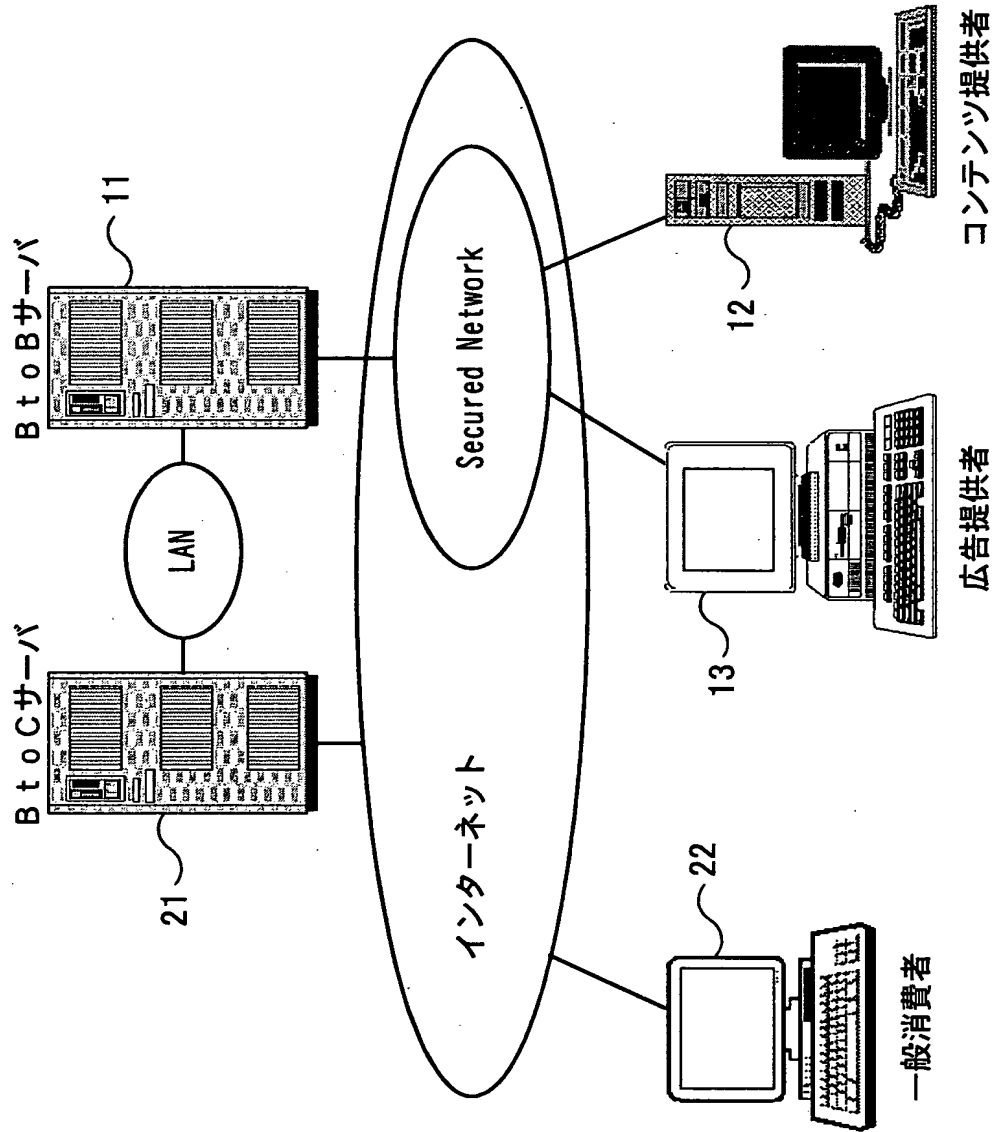
【図 4】 本実施の形態のネットワークシステムにおける情報及び料金の流れを総括して説明する図である。

【符号の説明】

1 1 … B t o B サーバ、 1 2 … コンテンツ提供者端末、 1 3 … 広告提供者端末、  
2 1 … B t o C サーバ、 2 2 … 一般消費者端末、 4 0 1 … B t o B サーバ及び B  
t o C サーバの提供者、 4 0 2 … コンテンツ提供者、 4 0 3 … 広告提供者、 4 0  
4 … 一般消費者、 4 1 1 … 広告依頼主、 4 1 2 … 広告作成業者

【書類名】 図面

【図 1】





【図 2】

### Music

No.	BID 状況	アーティスト 名	コンテンツ 名	時間帯	長さ	挿入 場所	最低価格 (万円)	BID 有効期限
M1	3	AAA	a001	12/1/99 -1/1/00 PM7:00 -PM10:00	15sec	最後	40	11/25/99 PM5:00
M2	1	AAA	a001	12/1/99 -1/1/00 PM2:00 -PM7:00	15sec	最後	20	11/25/99 PM5:00
M3	0	BBB	XXXX	XXXX	10sec	最初	30	xxxxxx
M4	1	BBB	XXXX	XXXX	30sec	最初	50	xxxxxx
M5	0	CCC	XXXX	XXXX	10sec	最後	60	xxxxxx

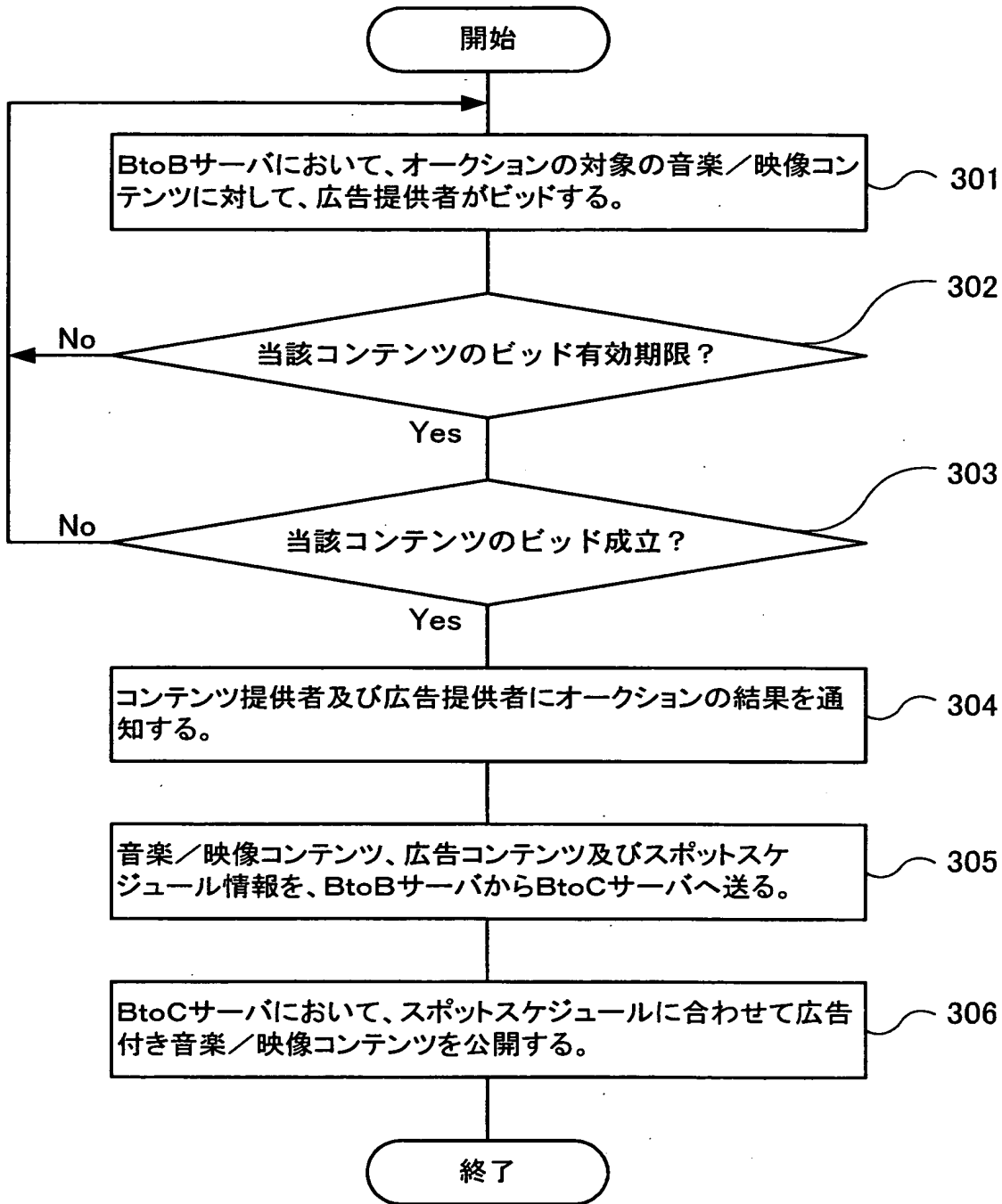
### Video

No.	BID 状況	アーティスト 名	コンテンツ 名	時間帯	長さ	挿入 場所	最低価格 (万円)	BID 有効期限
V1	1	AAA	a002	12/1/99 -1/1/00 PM7:00 -PM10:00	30sec	最初	40	11/25/99 PM5:00
V2	1	AAA	a002	12/1/99 -1/1/00 PM7:00 -PM10:00	30sec	最後	30	11/25/99 PM5:00
V3	6	CCC	c001	12/15/99 -1/30/00 PM5:00 -PM12:00	60sec	最初	60	12/10/99 PM5:00
V4	1	CCC	c001	12/15/99 -1/30/00 PM12:00 -AM12:00	30sec	最初	40	12/10/99 PM5:00
V5	0	DDD	XXXX	XXXX	15sec	最後	60	xxxxxx

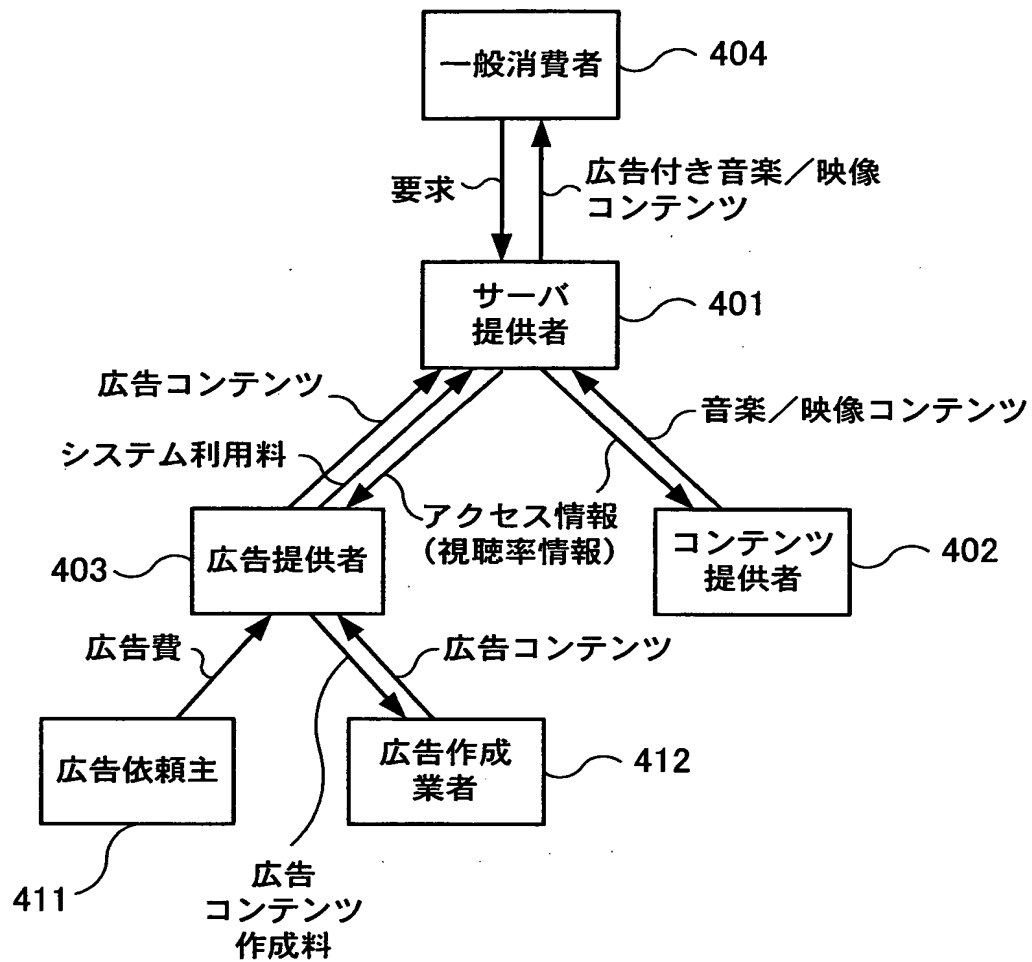
BID No.  BID Price

【図 3】

広告募集サービス及びコンテンツ提供サービスの  
全体的な流れ



【図 4】



【書類名】                      要約書

【要約】

【課題】    デジタルコンテンツに関して、複製の作成を防止するのではなく、複製の作成を自由に行うことを認めながら、オリジナルコンテンツの提供者を保護することが可能なシステムを提供する。

【解決手段】    コンテンツ提供者端末 1 2 と、広告提供者端末 1 3 と、通信ネットワークを介してコンテンツ提供者端末 1 2 からデジタルコンテンツを受信し、受信したこのデジタルコンテンツに付加する広告コンテンツを広告提供者端末 1 3 から募集し、このデジタルコンテンツの提供者とこの広告コンテンツの提供者との間におけるこのデジタルコンテンツの提供者への報酬に関する条件を含む広告付加の契約を成立させるための支援を行い、さらにこの契約が成立したこのデジタルコンテンツとこの広告コンテンツとを結合して生成された広告付きデジタルコンテンツをインターネット上で公開する B t o B サーバ 1 1 及び B t o C サーバ 2 1 とを備える。

【選択図】                      図 1

認定・付加情報

特許出願の番号	特願 2 0 0 0 - 0 3 8 8 6 4
受付番号	5 0 0 0 0 1 7 5 2 8 5
書類名	特許願
担当官	高 渕 清 士 7 4 9 3
作成日	平成 1 2 年 3 月 2 9 日

<認定情報・付加情報>

【特許出願人】

【識別番号】	390009531
【住所又は居所】	アメリカ合衆国 1 0 5 0 4、ニューヨーク州 アーモンク (番地なし)
【氏名又は名称】	インターナショナル・ビジネス・マシーンズ・コーポレーション

【代理人】

【識別番号】	100086243
【住所又は居所】	神奈川県大和市下鶴間 1 6 2 3 番地 1 4 日本アイ・ビー・エム株式会社 大和事業所内
【氏名又は名称】	坂口 博

【復代理人】

【識別番号】	申請人 100104880
【住所又は居所】	東京都港区赤坂 7 - 1 0 - 9 第 4 文成ビル 2 0 2 セリオ国際特許事務所
【氏名又は名称】	古部 次郎

【選任した代理人】

【識別番号】	100091568
【住所又は居所】	神奈川県大和市下鶴間 1 6 2 3 番地 1 4 日本アイ・ビー・エム株式会社 大和事業所内
【氏名又は名称】	市位 嘉宏

【選任した復代理人】

【識別番号】	100100077
【住所又は居所】	東京都港区赤坂 7 - 1 0 - 9 第 4 文成ビル 2 0 2 セリオ国際特許事務所
【氏名又は名称】	大場 充

出 願 人 履 歴 情 報

識別番号 [390009531]

1. 変更年月日 1990年10月24日  
[変更理由] 新規登録  
住 所 アメリカ合衆国10504、ニューヨーク州 アーモンク (番地なし)  
氏 名 インターナショナル・ビジネス・マシーンズ・コーポレイション
  
2. 変更年月日 2000年 5月16日  
[変更理由] 名称変更  
住 所 アメリカ合衆国10504、ニューヨーク州 アーモンク (番地なし)  
氏 名 インターナショナル・ビジネス・マシーンズ・コーポレーション